

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Desain Grafis

Desain grafis merupakan salah satu bentuk komunikasi yang menggunakan jenis visual dalam memberikan informasi dan sebuah representasi visual dari ide yang menggunakan penciptaan, pemilihan, dan penyusunan elemen visual. Desain grafis melahirkan solusi yang bisa mempersuasi, menginformasi, mengidentifikasi, memotivasi, mempertinggi, mengatur, merek, membangkitkan, menempatkan, mengikutsertakan, dan membawa banyak tahapan makna (Landa, 2014)

2.1.1 Elemen grafis

Desain grafis terdapat elemen-elemen dasar yang harus diketahui oleh desainer. Prinsip-prinsip desain yaitu (Landa, 2014)

2.1.1.1 Garis

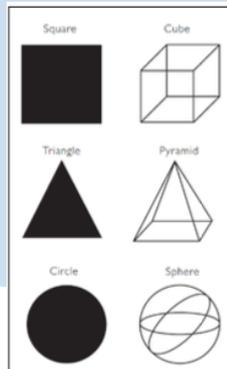
Garis merupakan titik memanjang, dianggap sebagai jalur untuk sebuah titik yang bergerak. Dapat diperoleh dengan menggambar menggunakan berbagai alat analog maupun teknologi seperti pensil, kuas, alat perangkat lunak, *stylus*, atau benda yang bisa menimbulkan tanda yang kasat mata. Garis dapat di aplikasikan di komposisi visual dan elemen komunikasi. dengan fungsi sebagai menentukan bentuk, margin untuk gambar, huruf dan pola. Garis diperoleh sesuai kebutuhan dan tergantung tujuan dalam membuat suatu desain (Landa, 2014)



Gambar 2.1 Garis

2.1.1.2 Bentuk

Bentuk merupakan bentuk yang tertutup. Bentuk bisa dikatakan sebagai hasil konfigurasi atau hasil dari gambaran permukaan dua dimensi yang dibuat sebagian atau seluruhnya dengan garis (garis besar, kontur) atau dengan warna, nada, atau tekstur. Sebuah bentuk pada dasarnya datar, yang diartikan dua dimensi dan dapat diukur lewat tinggi dan lebar. Sebuah bentuk yang digambar akan memancarkan kualitas. Semua bentuk pada dasarnya dimulai dari bentuk-bentuk dasar yaitu kotak, segitiga, dan lingkaran (Landa, 2014) bentuk dasar terdiri dari tiga yang memiliki bentuk volumetric atau padatan yang cukup yaitu :



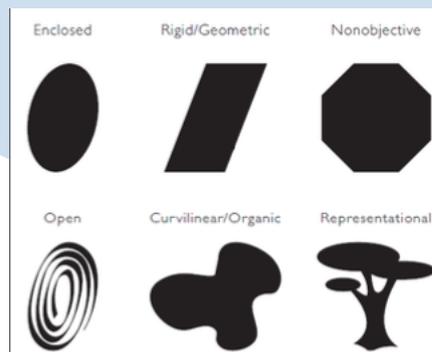
Gambar 2.2 Basic, Shape and Form

Bentuk non-objectif adalah bentuk yang orisinal dan tidak memiliki bentuk dasar, dan tidak memiliki hubungan dengan obyek yang tersebar di alam.

Representational shape merupakan bentuk familiar dan merupakan lambang dari obyek yang eksis di lingkungan sekitar dan disebut juga bentuk figuratif.

1. Bentuk geometris adalah bentuk yang digambarkan dengan garis lurus, sudut yang terhitung, atau lengkungan yang persisi.
2. Bentuk *curvilinear*, *organic*, atau *biomorphic* adalah bentuk yang terbentuk oleh kurva atau dominasi tepi yang memiliki kesan naturalistik. Biasanya digambar dengan presisi atau dengan bebas.
3. Bentuk *rectilinear* adalah dari garis lurus atau sudut lurus.

4. Bentuk tidak beraturan adalah penyatuan dari garis lurus dan garis melengkung.
5. Bentuk yang tidak disengaja adalah hasil dari bahan dan proses spesifik (bercak atau gesekan) atau kecelakaan (tumpahan tinta di kertas)
6. Bentuk *non-objective* atau *non-representational* diciptakan orisinal dan tidak memiliki turunan, apapun yang dilihat secara visual, tidak memiliki hubungan dengan obyek di alam dan tidak secara harfiah mewakili seseorang, tempat atau benda.
7. Bentuk abstrak tidak mengikuti aturan yang ditata ulang dengan kesederhanaan, kompleksitas, perubahan dan mendistorsi dari representasi awal dan hasilnya alami yang dapat digunakan yang tampil berbeda gaya.



Gambar 2.3 Shape

Selain bentuk, terdapat juga bentuk *figure and ground* yang bisa juga disebut sebagai ruang positif dan negatif, *figure and ground* adalah prinsip *basic* dari *visual perception* dan mengacu pada hubungan bentuk, dari *figure and ground*, pada permukaan dua dimensi. Untuk mengerti dengan baik tentang apa yang ditunjukkan, otak berusaha untuk memisahkan elemen grafis yang dirasakan sebagai *figure* dari *ground* (atau elemen latar belakang) Dalam hubungan *figure and ground*, seorang observer akan mencari tanda visual untuk membedakan bentuk yang mewakili *figure* dari *ground*. Tipografi yang memiliki elemen huruf, angka, dan

tanda baca juga dikatakan sebagai bentuk dan bisa ditranslasikan ke bentuk bujur sangkar, lengkung, geometris atau organik (Hal. 21)

2.1.1.3 Warna

Color atau warna merupakan suatu elemen desain yang *powerful* dan *highly provocative*.. Warna yang muncul dipermukaan objek di sekitar kita dianggap sebagai cahaya yang dipantulkan atau warna yang dipantulkan. Warna bekerja ketika cahaya menyentuh objek, sebagian cahaya diserap, sedangkan cahaya yg tersisa atau yang tidak terserap dipantulkan. Cahaya tersebutlah yang biasa dilihat sebagai warna.

Elemen dari warna adalah *hue*, *value*, dan *saturation*. *Hue* adalah panggilan warna merah atau hijau, biru atau oranye. *Value* lebih condong pada tingkat luminositas yaitu terang atau gelapnya suatu warna, misalnya: biru muda atau biru tua. Kemudian, *shade*, *tone* dan *tint* adalah aspek *value* yang berbeda. *Saturation* bisa dikenal juga *chroma* dan *intensity* merupakan level kecerahan atau kejemuan warna misalnya, merah terang atau merah kusam. (Hal. 23-24)



Gambar 2.4 Sistem Warna Aditif

Dalam mendefinisikan warna, harus dimengerti peran dari warna dasar yang dikatakan warna primer. Ketika bekerja pada pekerjaan yang bergantung pada layer, terdapat tiga warna primer yaitu merah, hijau dan biru (RGB). Warna primer ini dapat dikenal juga sebagai primer aditif karena, jika dicampur dengan jumlah yang sama dapat menghasilkan warna putih. Warna subtraktif digunakan untuk media offset printing yaitu warna oranye, hijau dan ungu sebagai warna sekunder.



Gambar 2.5 Sistem Warna Subtraktif

Foto diatas adalah warna-warna yang dapat menghasilkan banyak variasi warna. Warna CMYK adalah cyan (C), magenta (M), yellow (Y), dan black (K) yang digunakan untuk mencetak foto, seni, dan warna dalam ilustrasi. Hitam dipakai sebagai meningkatkan warna kontras (Hal. 24)

2.1.1.4 Tekstur

Kualitas sentuhan dari suatu permukaan atau representasi kualitas permukaan merupakan tekstur. Di seni visual ada dua kategori tekstur yaitu taktik dan visual. Tekstur taktik memiliki kualitas sentuhan yang nyata dan dapat disentuh dan dirasakan secara fisik, taktik juga disebut tekstur sebenarnya. Terdapat beberapa Teknik percetakan yang menghasilkan tekstur taktik pada desain cetakan, yaitu embossing dan debosung, stamping, engraving dan letterpress.

Tekstur visual merupakan ilusi tekstur asli yang dibuat oleh tangan, dipindai dari tekstur asli seperti renda, atau difoto. Visualisasi dengan cara menggambar, melukis, fotografi dan berbagai media pembuatan gambar lainnya, adalah hal yang baik untuk membuat berbagai macam tekstur (Landa, 2014)

2.1.2 Prinsip Desain

Desain grafis diperlukan prinsip-prinsip desain untuk merancang konsep, tipografi, gambar, visualisasi dan elemen formal lainnya. Berikut adalah prinsip-prinsip desain oleh Robin Landa (Landa, 2014)

2.1.2.1 Format

Format memiliki arti dengan beberapa arti terkait. Format bisa dikatakan juga sebagai batasan dalam desain grafis yang menentukan bidang yang menutup tepi luar atau batas desain selain itu, format mengacu kepada bidang atau substrat (selembar kertas, layar ponsel, *billboard*, dll) Terdapat dua jenis format yaitu *format single* dan *format multi-page*. Contoh *format single* adalah poster, iklan satu halaman, billboard, kartu nama, kop surat, sampul buku, spanduk web dan iklan web.

Contoh format *multi-page* adalah brosur, buku desain interior, majalah, koran, situs web, laporrn, bulletin, katalog, dll. Format ini harus ada unsur berkelanjutan, kesatuan, aliran visual, dan harmoni di setiap formatnya. Setiap jenis format harus memiliki komponen komposisi yang sesuai dengan batas format yang dimana halaman pertama yang desainer tandai tidak hanya berisi white space namun, terdapat sisi-sisi dimana tiap tanda dan elemen grafik menyesuaikan format masing-masing. (Landa, 2014)

2.1.2.2 Keseimbangan

Keseimbangan merupakan prinsip yang dipahami secara intuitif. Seorang desainer memahami dan mempelajari secara intuitif untuk menyesuaikan sesuai aliran desain sesuai desain yang ada. Keseimbangan juga diartikan sebagai stabilitas atau keseimbangan yang dapat dihasilkan melalui pendistribusian bobot visual yang rata antar semua elemen komposisi. Komposisi yang *balance* bisa menghasilkan komunikasi yang stabil kepada audiens.

Komposisi yang seimbang mempengaruhi kestabilan komunikasi terhadap audiens. Audiens biasanya tidak menyukai ketidakseimbangan dalam komposisi dan memiliki perspektif negatif terhadap ketidakstabilan. Keseimbangan merupakan salah satu prinsip komposisi tetapi harus bekerja sama dengan prinsip lainnya. (Landa, 2014)

2.1.2.3 Hierarki Visual

Hirarki visual merupakan prinsip utama dalam prinsip desain yang berfungsi untuk mengorganisir elemen visual dalam menyampaikan komunikasi visual supaya terarah dan rapih. Dalam hirarki visual jika desainer mengempasis ke lebih dari suatu elemen desain yang akan terjadi adalah mengurangi atensi dari audiens dan membuat audiens bingung informasi utama apa yang disampaikan.

Sebagai seorang desainer, desainer harus menentukan yang mana dulu dari elemen visual harus ditonjolkan dan apa yang tidak penting ditonjolkan. Dengan mengorganisir elemen visual mana dulu audiens lihat terlebih dahulu, dan selanjutnya dapat sangat membantu proses desain. Empasis berhubungan langsung dengan membangun titik fokus. Titik fokus merupakan bagian dari sebuah desain yang paling ditekankan posisi, ukuran, bentuk, arah, rona, nilai, saturasi dan tekstur memiliki peran dalam membentuk titik fokus (Landa, 2014)

2.1.2.4 Emphasis

Emphasis adalah penekanan secara langsung yang berkaitan dengan penetapan titik fokus. Emphasis adalah hal krusial dalam desain. Dalam mencapai emphasis dapat memakai titik berat elemen, posisi letak elemen, ukuran, kontras, serta bantuan gambar panah (Landa, 2014)

2.1.2.5 Ritme

Ritme desain memiliki kesamaan dengan ritme musik, terdapat unsur pengulangan yang konsisnten dalam elemen visual yang membuat suatu desain memiliki kekuatan untuk membuat audiens melihat ke seluruh bidang.

2.1.2.6 Kesatuan

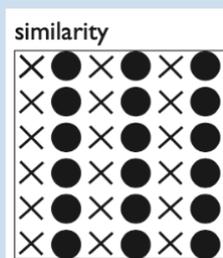
Kesatuan dapat diperoleh ketika seluruh elemen grafis dan teks sampai terbentuk totalitas sehingga terlihat seakan menyatu. Kesatuan berhubungan dengan teori Gestalt yang mengatakan penempatan emphasis pada persepsi bentuk sebagai keutuhan yang terorganisir, terutama berhubungan dengan bagaimana pikiran berusaha untuk menyatukan suatu keteraturan dan mengatur persepsi melalui elemen visual

2.1.2.7 Hukum Gestalt

Menurut teori Gestalt otak manusia biasanya menghubungkan dan mengelompokkan objek, objek bisa dilihat dari orientasi, letak, kemiripan, bentuk, dan warna. Teori Gestalt ada 6 yang disebut hukum organisasi perseptual yang terdiri dari *similarity*, *proximity*, *continuity*, *closure*, *common fate*, *continuing line* (Landa, 2014)

1. *Similarity*

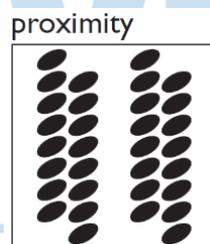
Elemen visual yang mempunyai kesamaan bentuk yang terlihat seperti satu kelompok yang digolongkan berdasarkan bentuk, warna dan arah.



Gambar 2.6 Similarity

2. *Proximity*

Elemen visual yang berada di lokasi saling berdekatan satu sama lain yang membuat persepsi sebagai kelompok yang sama.



Gambar 2.7 Proximity

3. *Contuinity*

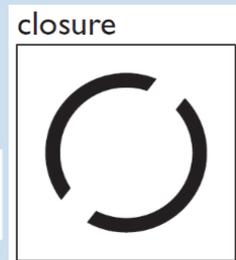
Elemen yang koneksi visual yang dapat dirasakan secara actual maupun tersirat di antar bagian-bagian. Elemen visual ini terlihat terkait dari satu dengan yang lainnya dan menciptakan kesan gerakan.



Gambar 2.8 Continuity

4. *Closure*

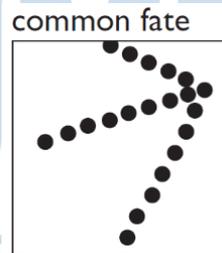
Kecenderungan manusia untuk menghubungkan elemen yang memiliki kelanjutan dari sebuah pola untuk menghasilkan unit, atau pola yang komplit.



Gambar 2.9 Closure

5. *Common Fate*

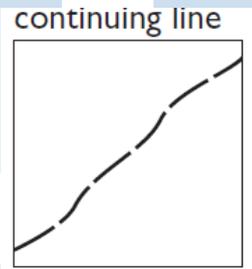
Elemen visual yang dimana suatu objek bergerak atau menghadap ke arah yang sama yang dianggap memiliki satu kesatuan dan memiliki tujuan yang sama.



Gambar 2.10 Common fate

6. Garis Audience biasa

Garis merupakan jalur yang *simple*. Audiens biasanya melihat keseluruhan garis jika terdapat jeda.



Gambar 2.11 Contiuning line

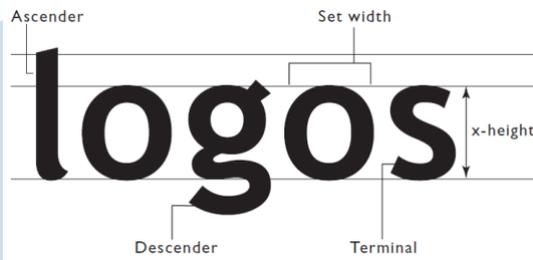
2.1.3 Tipografi

Jenis huruf merupakan sebuah desain sekumpulan karakter yang disatukan oleh gaya visual yang konsisten. Gaya visual ini membuat karakter spesifik dari jenis huruf, masih bisa dikenali dengan diubahnya jenis huruf. Jenis huruf dibagi menjadi huruf, angka, symbol, tanda, tanda baca, dan aksen (Landa, 2014) Landa juga mengatakan bahwa tipografi itu desain bentuk huruf dan pengorganisasiannya. Tipografi dapat diaplikasikan dalam dua dimensi dalam media *print* dan *digital*. (Landa, 2011)

Perlu diketahui desainer untuk mengenal target audiens, memahami *Readability* dan *legability* untuk menentukan tipografi. *Readability* adalah tingkat keterbacaan sebuah teks oleh pembaca dan untuk mencapai readability harus diperhatikan pemilihan jenis huruf, ukuran, jarak, margin, warna dan pemilihan tekstur kertas yang mempengaruhi *readability*. *Legibility* adalah mudahnya pembaca mengenali huruf dari jenis huruf yang digunakan. Kedua hal tersebut adalah esensial dan perlu diperhatikan supaya komunikasi bisa sampai kepada audience dengan baik dan efektif (Landa, 2014)

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

2.1.3.1 Anatomi tipografi



Gambar 2.12 Anatomi Huruf

Terdapat terminologi dasar dalam anatomi huruf yaitu :

1. *Ascender*

Ascender adalah bagian dari huruf kecil (b, d, f, h, k, l dan t) yang naik ke atas x-height.

2. *Descender*

Descender adalah bagian dari huruf kecil (g, j, p, q dan y) yang turun ke bagian bawah

3. *X-height*

X-height adalah tinggi dari huruf kecil, diluar ascenders dan descenders

4. *Set Width*

Set width adalah ukuran lebar sebuah huruf.

5. *Terminal*

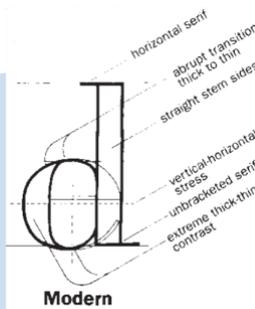
Terminal adalah akhir dari stroke sebuah huruf tidak diakhiri dengan serif.

2.1.3.2 Jenis Huruf

Huruf memiliki beberapa klasifikasi utama yang berlandaskan style dan sejarah (Landa, 2014) Berikut adalah jenis-jenis huruf :

1. *Old Style* atau *Humanist*

Oldface adalah tipografi roman, hadir sejak akhir abad ke-15, mayoritas diturunkan dari bentuk huruf yang digambar dengan pena bermata lebar. Tipe typeface ini memiliki karakter serif bersudut, kurung dan tegangan bias di penulisan. Beberapa contohnya adalah Garamond, Hoefler Text, dan Times New Roman.



Gambar 2.13 Jenis Huruf *Old*

2. *Transitional*

Typeface transitional adalah tipografi serif, berasal dari abad-18. Typeface ini mewakili dari gaya lama ke modern dengan cara menggabungkan karakteristik keduanya. Contoh typeface transitional adalah Barkersville, dan Century.



Gambar 2.14 Jenis Huruf Transitional

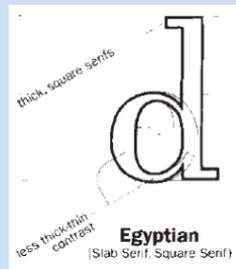
3. *Modern*

Typeface modern dikembangkan pada akhir abad ke-18 dan awal abad ke-19. Memiliki bentuk lebih geometris, dibandingkan dengan typeface gaya lama, yang tetap dekat dengan bentuk yang dibuat dari pena bermata pahat. Karakteristiknya karakter yang kontras stroke yang tinggi dan penekanan vertical, typeface modern adalah typeface yang paling simetris dari semua tipografi romawi. Contohnya adalah Didot, Bodoni, dan Walbaum.

Gambar 2.15 Jenis Huruf Modern

4. *Slab Serif*

Typeface serif diperkenalkan pada awal abad ke-19 memiliki karakteristik yang tebal dan mirip lempengan. Dikategorikan sebagai *Egyptian* dan *Clarendon*. Jenis typeface slab serif yaitu American typewriter, Memphis, ITC Lubalin Graph, Bookman dan Clarendon.

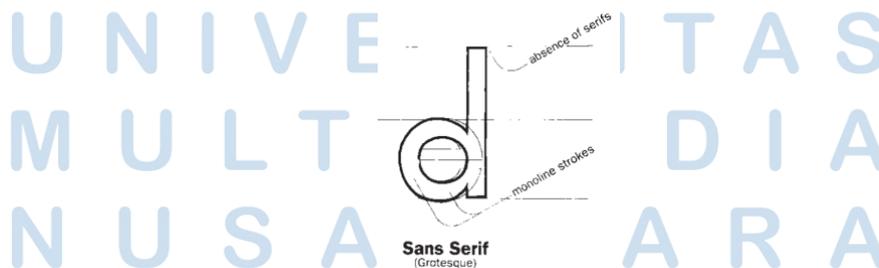


Gambar 2.16 Jenis Huruf *Slab Serif*

5. Sans Serif

Sans serif diperkenalkan di permulaan abad ke-19 memiliki karakteristik ketiadaannya serif di hurufnya. Beberapa huruf terdapat tebal tipis pada *stroke* hurufnya. Contoh typeface sans serif adalah Helvetica, Futura, Franklin Gothic, dan Grotesque.

(Landa, 2014)



Gambar 2.17 Jenis Huruf *Sans Serif*

6. *Blackletter*

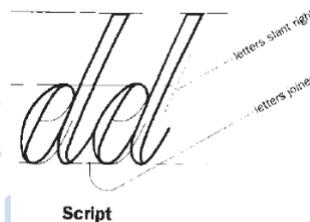
Typeface *blackletter* adalah typeface yang berdasarkan bentuk huruf manuskrip abad ke-13 – ke-15. Typeface *blackletter* juga disebut *gothic*. Karakteristik dari *blackletter* adalah stroke huruf yang berat dan huruf yang rapat (*condensed*) dan kental dengan sedikit kurva. Contoh dari typeface *blackletter* adalah Rotunda, Schwabacher, dan Fraktur.



Gambar 2.18 Jenis Huruf Blackletter

7. *Script*

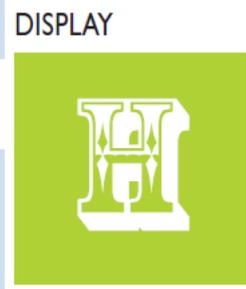
Typeface *script* memiliki karakter yang terlihat seperti tulisan tangan. Huruf ini memiliki karakteristik miring dan biasanya digabungkan. Typeface *script* dapat meniru huruf yang ditulis dengan pena bermata pahat, pena fleksibel, pena runcing, pensil, dan kuas. Contohnya adalah Brush Script, Shelley Allegro Script, dan Snell Roundhand Script.



8. *Display*

Gambar 2.19 Jenis Huruf *Script*

Typeface *Display* dirancang untuk digunakan sebagai teks berukuran besar yang biasa fungsi utamanya digunakan untuk judul *headlines* dan *title* dan biasanya akan lebih sulit untuk dibaca sebagai *body text*; seringkali lebih detil, dihias, buatan tangan, dan termasuk ke klasifikasi lain.



Gambar 2.20 Jenis Huruf *Display*

2.1.3.3 Penggunaan tipografi

Dalam memilih typeface, desainer harus memahami target audiens, *tone*, dan *personality*, dan sikap tentang pesan yang mau disampaikan dan bagaimana mengatakannya. Tahap berikutnya setelah memahami hal-hal yang telah disebutkan, dipilahlah berdasarkan asosiasi serupa berdasarkan periode waktu, makna estetika, dan sejarah yang akan membantu memilih font yang tepat decara strategis untuk memastikan komunikasi yang sukses. (Landa, 2014)

2.1.4 Layout & Grid

Layout adalah pengaturan elemen visual dan teks dalam media cetak dan digital yang bisa dikatakan sebagai *spatial arrangement*. *Layout* menghasilkan komposisi yang membuat seluruh elemen desain terlihat rapih dan terpadu bersama. Desainer biasanya memakai grid sebagai panduan untuk merancang suatu komposisi desain. (Landa, 2011)

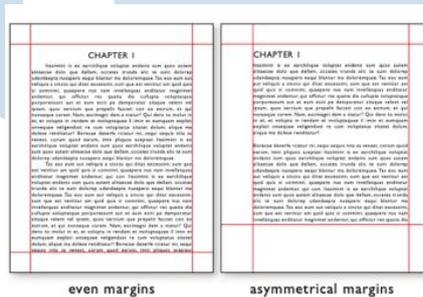
Grid adalah elemen desain yang merupakan panduan dalam membuat komposisi desain untuk mencapai struktur yang baik yang merupakan modular. Fungsi dari grid berfungsi sebaga pengatur elemen visual dan teks secara structural supaya pembaca nyaman dan menerima informasi secara mudah. (Landa, 2011)

2.1.4.1 Jenis Grid

Grid merupakan elemen desain yang mengatur komposisi desain untuk mencapai struktur yang baik untuk merancang desain halaman yang baik untuk media cetak dan digital (Landa, 2014) Jenis grid terbagi menjadi enam yaitu *single column grid*, *two column grid*, *multicolumn grid*, *modular grid*, dan *hierarchical grid* (Tonderau, 2009)

1. Single-column grid

Struktur *Single column-grid* merupakan *grid* atau *manuscript grid* merupakan *grid* yang dipakai untuk kebutuhan desain yang memiliki body text yang panjang dan berkelanjutan, seperti buku, laporan, tesis, dan *essay*. Blok teks yang dibuat adalah objek utama dari sebuah halaman.

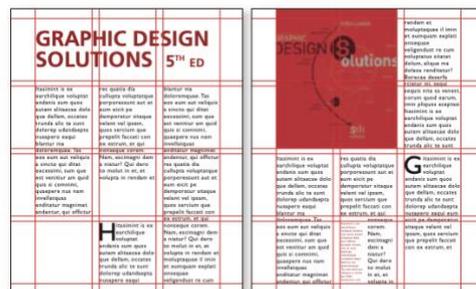


8-7 /// MARGINS/SINGLE-COLUMN GRIDS

Gambar 2.21 Single-Column Grid

2. Two-column grid

Two-column grid merupakan grid yang mengempasiskan alignment yang diartikan pemerataan. *Two-column grid* memiliki fungsi sebagai batasan yang menjaga isi body text tetap terstruktur. (Landa, 2014)



Columns can be dedicated to text or image or image and captions.

Text and images can share columns.

Gambar 2.22 *Multicolumn Grid*

Grid biasanya disusun tergantung ukuran dan proporsi format, ditentukannya jumlah kolom dan kombinasi kolom untuk menyesuaikan dengan judul dan gambar yang besar. *Multicolumn* tidak memiliki aturan khusus dan bisa dipakai sesuai kebutuhan seperti kolom khusus untuk teks dan gambar besar. Bisa disesuaikan dengan konten dan fungsi, tidak harus genap atau ganjil.

3. *Multicolumn grid*

Multicolumn grid merupakan grid yang punya fleksibilitas dibandingkan grid sebelumnya. Jenis *grid* ini biasanya dipakai kebutuhan majalah dan situs dengan mengkombinasikan beberapa kolom dengan lebar yang berbeda-beda.

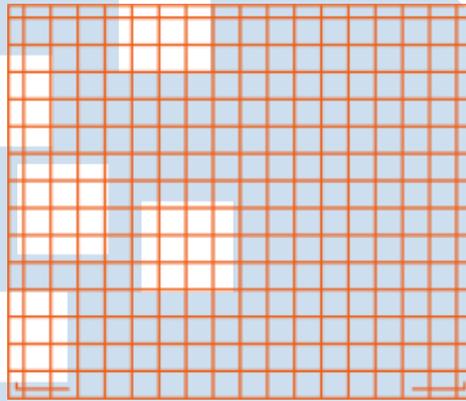


Gambar 2.23 *Multicolumn Grid*

4. *Modular grid*

Modular grid merupakan pilihan terbaik untuk mengorganisir sebuah informasi yang padat dan kompleks, biasanya yang memiliki informasi yang kompleks adalah koran, kalender, table dan grafik. Didasari dengan anatomi *modular grid* yang berisi kombinasi kolom

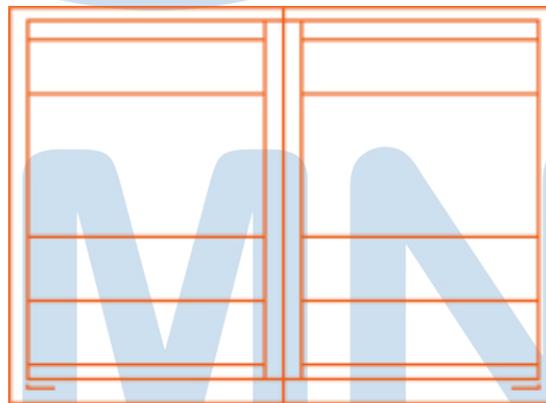
horizontal dan vertical, dengan ini modular grid mampu menghasilkan area lebih kecil pada struktur *grid*.



Gambar 2.24 Modular Grid

5. *Hierarchical grid*

Hierarchical grid memiliki beberapa zona di dalam halaman. Biasanya, *Hierarchical grid* berisi kolom horizontal.



Gambar 2.25 Hierarchial Grid

2.1.5 Media Informasi

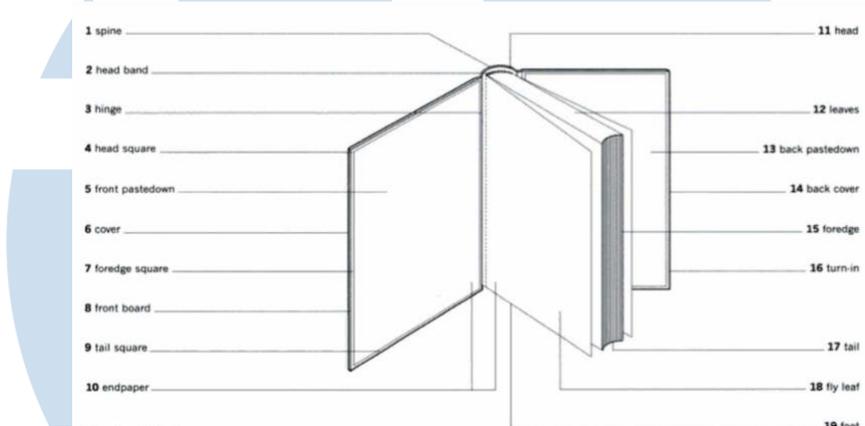
Media memiliki peranan yang besar dan penting di dalam masyarakat, media dapat memberikan informasi, hiburan dan membuat masyarakat mengetahui isu yang terjadi dalam masyarakat. (Katz, 2017)

2.1.5.1 Buku

Buku adalah sebuah media tertua yang berisi pengetahuan, pemikiran, dan kepercayaan yang terlahir di dunia. Buku memiliki tampilan kumpulan kertas yang

berisi informasi yang dijilid untuk menjaga, mengumumkan, menjelaskan, dan meneruskan pengetahuan yang tertulis di dalam buku dengan waktu dan ruang yang tidak terbatas. (Haslam, 2006)

2.1.5.1.1 Anatomi Buku



Gambar 2.26 Anatomi Buku

1. *Spine*
Merupakan bagian punggung buku yang menutupi bound edge yang merekatkan kertas
2. *Head Band*
Sebuah bagian buku yang menyatukan bagian buku dan halaman-halaman di dalam
3. *Hinge*
Bagian tengah antara halaman back pastedown dan fly leaf dalam buku.
4. *Head Square*
Pelindung buku di bagian pinggir cover buku terdiri dari papan kertas terbuat dari *back boards* yang berukuran lebih besar dari ukuran kertas dalam buku.
5. *Front Pastedown*
Merupakan halaman kosong yang terletak di bagian dalam dari papan kertas dari *back boards*.
6. *Cover*
Merupakan kertas tebal atau papan yang tebal yang fungsinya melindungi *book block*.
7. *Foreedge Square*

Merupakan pelindung di bagian *cover* dan *back* buku.

8. *Front Board*

Merupakan papan bagian sampul di bagian depan buku

9. *Tail Square*

Bagian pelindung di bagian bawah buku yang terdiri dari sampul dan papan sampul belakang.

10. *Endpaper*

Merupakan lembar kertas tebal penutup sampul untuk mengeratkan bagian engsel buku. Bagian luar endpaper di sebut *pastedown*, halaman sebaliknya adalah *flyleaf*.

11. *Head*

Merupakan bagian atas dari anatomi buku

12. *Leaves*

Merupakan lembaran kertas yang dilipat antara halaman paling depan dan belakang buku.

13. *Back Pastedown*

Merupakan bagian endpaper yang terletak ke bagian dalam papan belakang *back board*.

14. *Back Cover*

Merupakan bagian sampul dari belakang buku.

15. *Foreedge*

Merupakan bagian depan buku dalam sisi ketika membuka buku.

16. *Turn-In*

Merupakan kertas yang dilipat dari luar ke dalam sampul buku.

17. *Tail*

Merupakan bagian bawah buku

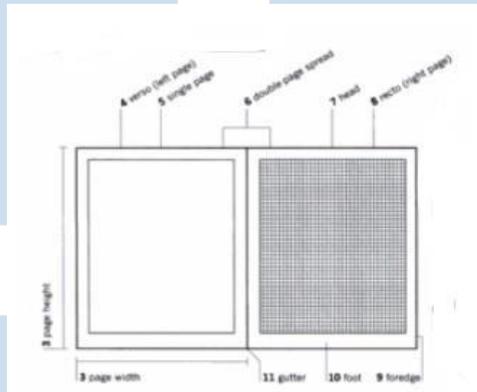
18. *Fly Leaf*

Bagian belakang dari *endpaper*

19. *Foot*

Bagian bawah anatomy buku

2.1.5.1.2 Halaman



Gambar 2.27 Anatomi Halaman

2. *Portrait*

Merupakan format halaman yang tinggi kertas sebuah halaman lebih besar daripada lebarnya.

3. *Landscape*

Merupakan format halman dengan lebar halaman lebih besar daripada tinggi halaman.

4. *Page, height, and width*

Merupakan pengaturan ukuran sebuah halaman

5. *Verso*

Merupakan sebutan bagi halaman yang berada di sebelah kiri sebuah halaman untuk menggenapi halaman.

6. *Single Page*

Merupakan satu halaman yang terletak bagian kiri

7. *Double-page spread*

Merupakan dua halaman yang menyambung kiri dan kanan yang menjadi satu, dipisahkan oleh gutter.

8. *Head*

Merupakan bagian atas dari halaman

9. *Recto*

Merupakan halaman bagian kanan biasanya halaman ganjil.

10. *Foredge*

Merupakan bagian pinggir dari sisi buku

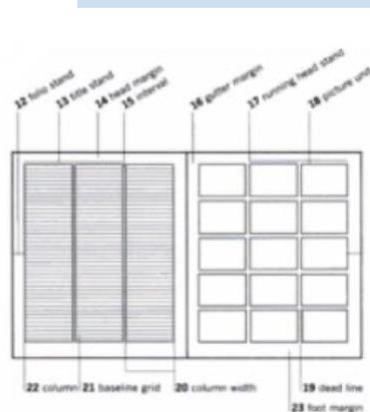
11. *Foot*

Merupakan bagian bawah sebuah halaman

12. *Gutter*

Merupakan bagian margin jiid dari buku

2.1.5.1.3 Grid Buku



Gambar 2.28 Grid dalam buku

13. *Folio Stand*

Merupakan garis yang menandai posisi nomor pada halaman

14. *Title Stand*

Merupakan garis yang menandai posisi judul pada halaman

15. *Head Margin*

Merupakan margin yang berada di bagian atas halaman

16. *Interval/Column Gutter*

Merupakan jarak di antara kolom sebagai pemisah kolom satu dan yang lain

17. *Gutter Margin/Binding Margin*

Merupakan garis dalam halaman yang terletak di daerah jilid

18. *Running Head Stand*

Merupakan garis yang menandai posisi grid dari running head (bagian atas halaman)

19. *Picture Unit*

Merupakan *grid column* terbagi oleh *baseline* dipisahkan oleh dead atau garis yang tidak terpakai.

20. *Dead Line*

Merupakan garis di antara *picture unit*.

21. *Column Width/Measure*

Merupakan lebar dari grid kolom

22. *Baseline*

Merupakan garis yang dasarnya teks

23. *Column*

Merupakan ruang untuk menyusun teks. Kolomnya berstruktur meninggi daripada melebar

24. *Foot Margin*

Merupakan margin yang terletak di bagian bawah halaman.

2.1.5.1.4 Format Buku

Menurut Haslam (2006) Format buku adalah bentuk buku yang ditentukan dari panjang dan lebarnya halaman buku. Format buku memiliki 3 jenis yaitu

1. Potrait

Format portrait memiliki sisi lebar horizontal lebih pendek dibanding panjang vertical yang lebih panjang.

2. Landscape

Format Landscape memiliki sisi panjang lebih pendek dan sisi lebar horizontal.

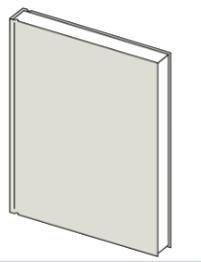
3. Square

Format Square memiliki ukuran panjang dan lebar yang sama

2.1.5.1.5 Binding

Dalam buku Indie Publishing tertulis bahwa ada beberapa jenis jilid buku. (Lupton, 2008) yaitu

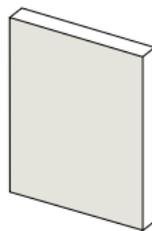
4. Hardcover (case-binding)



Gambar 2.29 Hardcover

Hardcover merupakan jenis jilid buku yang bervolume tebal dan tahan lama. Hardcover biasanya berisi kertas-kertas halaman yang direkatkan menggunakan jahitan benang yang ditempel dengan tape linen.

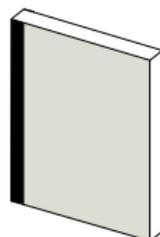
5. Perfect Binding



Gambar 2.30 Perfect Binding

Perfect binding merupakan jenis jilid buku yang merekatkan halaman dengan menggunakan lem tanpa jahitan. Perfect binding bisa dilakukan tanpa mesin dan dengan menggunakan tangan.

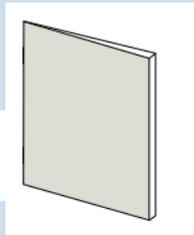
6. Tape Binding



Gambar 2.31 Tape Binding

Tape binding merupakan jenis jilid buku yang merekatkan sampul dan kertas halaman dengan menggunakan stapler. Dalam memakai teknik ini perlu diperhatikan ketebalan halaman.

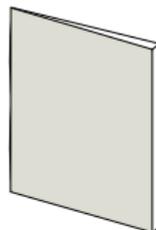
7. Saddle Stitch



Gambar 2.32 Saddle Stitch

Saddle stitch merupakan jenis jilid buku yang sampulnya dilipat dan disatukan dengan stapler dengan kertas halaman yang terdiri dari dua halaman yang digabungkan dan dilipat. Teknik ini dilakukan dengan tangan dan tidak perlu memakai mesin.

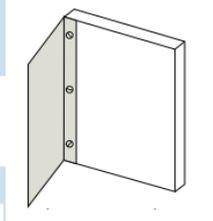
8. Pamphlet Stitch



Gambar 2.33 Pamphlet Stitch

Pamphlet stitch merupakan jenis jilid buku yang kertas halamannya dan sampul direkatkan dengan jahitan benang dan diikat. Teknik ini memiliki kekurangan yaitu jumlah halaman yang maksimal 36 lembar.

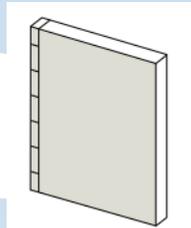
9. Screw and Post



Gambar 2.34 Screw and Post

Screw and pot merupakan jenis jilid buku yang kertas halamannya dan sampul di rekatkan bersamaan menggunakan sekrup khusus jilid. Teknik ini memiliki kelebihan dan memudahkan dalam menambahkan dan mengurangi halaman.

10. Stab



Gambar 2.35 Stab

Stab merupakan jenis jilid buku yang kertas halamannya dan sampul dijahit secara bersamaan secara horizontal dari luar buku. Dengan menggunakan teknik ini benang jahitan sangat terlihat jelas dari depan buku.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

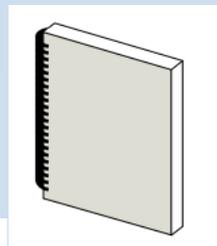
11. Spiral



Gambar 2.36 Spiral

Spiral merupakan jenis jilid buku yang kertas halamannya dan sampul disatukan menggunakan kawat berbentuk spiral.

12. Plastic Comb



Gambar 2.37 Plastic Comb

Plastic comb merupakan jenis jilid buku yang kertas halamannya dan sampul disatukan menggunakan spiral berbahan plastik.

2.2 Ilustrasi

2.2.1 Pengertian Ilustrasi

Menurut The National Museum of Illustration in Rhode Island, USA Ilustrasi merupakan sebuah ide yang lahir dari pemikiran yang di ekspresikan melalui representasi visual. Ilustrasi juga diperoleh dari imajinasi dan hubungannya dengan diri sendiri sangat dekat dengan perasaan dan pengalaman diri seseorang. (Zeegan, 2009)

2.2.2 Jenis Ilustrasi

1. Editorial Illustration



Gambar 2.38 Ilustrasi Editorial

Ilustrasi Editorial adalah ilustrasi yang di pakai di media informasi cetak, contohnya *magazine* dan koran. Ilustrasi editorial memiliki fungsi untuk menjelaskan fakta dari informasi yang di tampilkan dan tidak secara langsung menuangkan perspektif dan ide personal terhadap informasi yang di tampilkan.

2. Ilustrasi Buku

Ilustrasi Buku adalah ilustrasi yang terdapat pada buku dan media ilustrasi paling pertama untuk ilustrator. Hubungan antara tulisan di dalam buku dan gambar ilustrasi adalah hubungan special. Dimulai dari manuskrip kegamaan yang pertama kali lahir antara abad ketujuh dan kesembilan. Hal itu berlanjut sampai percetakan di tahun 1455. Sampai kamera dan fotografi diciptakan di 1839, ilustrasi merupakan media yang dipakai. Sekarang di penerbitan, ilustrasi biasa bisa dijumpai di buku anak, buku fiksi, buku-buku referensi dan buku-buku instruktif.

3. Ilustrasi mode

Ilustrasi mode memiliki ruang yang cukup luas untuk di eksplor. Ilustrasi mode memiliki fungsi bermacam-macam seperti merancang suatu rancangan pakaian, pengaplikasian ilustrasi pada pakaian. Ilustrasi Fashion juga ada hubungannya dengan tekstil ilustrasi dipakai untuk percetakan tekstil. Ilustrasi tekstil biasanya di aplikasikan di seprei, tirai, handuk, wallpaper dan sebagainya.

4. Ilustrasi Periklanan

Ilustrasi periklanan dalam dunia periklanan adalah hal yang krusial dalam pembentukan image akan sesuatu yang akan diiklankan, dan dalam membangun identitas brand yang dapat membangun kesadaran masyarakat. Ilustrasi sangat berperan dalam aspek visual dalam percetakan seperti poster, billboard dan storyboard untuk media tv.

5. Ilustrasi Industri Musik

Ilustrasi dalam Industri musik, biasa ilustrasi diaplikasikan untuk kebutuhan identitas seorang musisi seperti logo musisi, cover album, merchandise, back drop stage background, animasi dalam video musik.

2.2.3 Fungsi Ilustrasi

Dalam buku *Illustration: A Theoretical & Contextual Perspective* ilustrasi memiliki beberapa fungsi utama yaitu dokumentasi, referensi, intruksi, *commentary*, *storytelling*, *persuasion*, dan identitas. (Male, 2007)

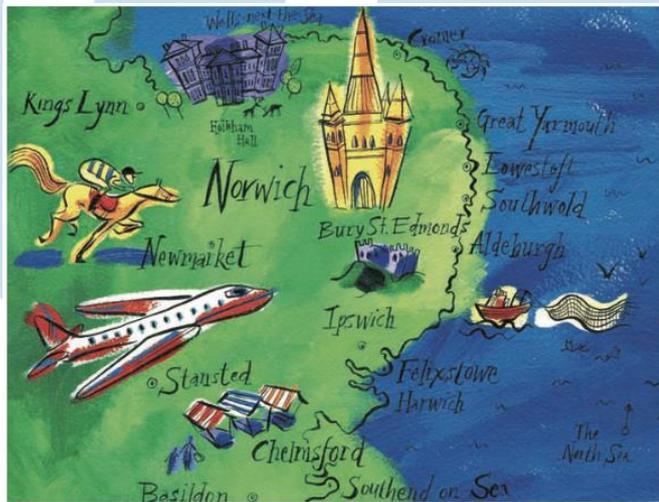
1. Dokumentasi, referensi, dan intruksi

Dalam menyampaikan suatu informasi, Bahasa visual sangatlah penting dan ilustrasi merupakan salah satu caranya. Dalam dunia ilustrasi dalam dokumentasi, menyediakan referensi, edukasi, penjelasan dan instruksi secara kontekstual sangat luas dan mencakup banyak tema dan subjek. Bahasa visual yang terkait dengan ilustrasi informasi juga sangat beragam dari literal, representasi bergambar, gambaran sekuensial sederhana atau kompleks, solusi konseptual dan diagram.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 2.39 Ilustrasi instruksi



Gambar 2.40 Ilustrasi referensi

2. *Commentary*

Visual commentary adalah esensi dari ilustrasi editorial, fungsi utamanya erat kaitannya dengan jurnalisme yang berada di surat kabar dan majalah. Ilustrasi dalam visual commentary biasanya menyediakan opini alternatif dari suatu berita atau informasi yang tertera melalui visualisasi. Dalam ilustrasi commentary, ilustrasi merupakan media yang dapat menyampaikan pendapat provokatif. Visual commentary biasanya mengangkat tema politik, ekonomi, dan sosial dengan sentuhan satir.

3. *Storytelling*

Ilustrasi dalam storytelling biasa diaplikasikan di cerita fiksi naratif seperti buku cerita anak, novel grafis, komik strip, cerita berunsur mitologi, gothic, dan fantasy, dan cerita fiksi untuk dewasa.

4. *Persuasion*

Ilustrasi memiliki peranan yang kuat dalam aspek persuasi audiens. Dalam periklanan sebagai media persuasi pertama kali ilustrasi yang dipakai adalah ilustrasi hitam putih yang diletakan di koran untuk menggambarkan produk yang diiklankan. Ilustrasi pada era sekarang sangatlah penting untuk membangun kesadaran akan suatu brand dan dapat menjangkau orang dalam sekala besar. Kemampuan illustrator yang mampu meningkatkan kesadaran dalam skala besar, selain dalam periklanan persuasi, ilustrasi dipakai dalam politik.



Gambar 2.41 Ilustrasi persuasi

5. *Identity*

Identitas adalah hal yang sangat krusial bagi sebuah brand. Dalam memiliki identitas brand dapat dikenali, salah satu bagian identitas adalah logo. Logo merupakan sebuah unsur yang merepresentasikan suatu brand atau produk. Logo bisa memakai ilustrasi dalam perancangan logo.

Identitas juga tidak terbatas untuk brand tetapi bisa sebagai cover buku atau album musik. Identitas sangatlah penting dalam peran penjualan dan pemasaran sebuah produk apapun bentuknya.



Gambar 2.42 Ilustrasi identitas

2.3 Desain Media Informasi

2.3.1 Pengertian Desain Informasi

Dalam International Institute for Information Design (IIID) Desain informasi memiliki hubungan dengan perancangan, pembentukan suatu konten dan elemen pendukung dalam suatu pesan. Tujuan dari desain informasi adalah untuk membuat penerima puas dalam menerima informasi dan dengan melewati sebuah proses audiens alami dalam memahami sebuah informasi. (Coates & Ellison, 2014)

2.3.2 Jenis Media Informasi

Media informasi terdapat beberapa jenis dan bentuk yang dibagi menjadi tiga kategori utama yaitu print, interactive, dan environmental. (Coates & Ellison, 2014)

2.3.2.1 Print-based information design

Informasi dalam format cetak biasa memiliki komposisi yang berisi visual dan susunan data atau teks. Visual dalam format cetak biasanya berbentuk diagram, grafik, fotografi, dan ilustrasi. Informasi dalam format cetak bisa berupa surat kabar, dan artikel majalah.

2.3.2.2 Interactive information design

Informasi interaktif merupakan informasi yang berada dalam media digital yang biasanya terdapat pengguna yang dapat berinteraksi dengan media tersebut untuk memilih opsi yang disajikan dan media informasi merupakan jenis informasi membutuhkan interaksi dengan penggunanya contohnya adalah dalam mendapatkan data informasi yang akan di akses. Contoh informasi interaktif adalah intruksi, panduan navigasi pada interface perangkat digital. Intruksi dan panduan informasi akan membantu pengguna dalam mengakses dan menggunakan fitur yang terdapat pada perangkat digital.

2.3.2.3 Enviromental information design

Informasi berdasar lingkungan terdapat beberapa jenis yaitu wayfinding, eksibisi, dan instalasi. Wayfinding merupakan sebuah informasi yang menjelaskan navigasi tempat dan informasi tentang lokasi tersebut. Eksibisi merupakan sebuah cara dalam menyampaikan informasi yang dapat menjangkau dalam skala besar eksibisi juga dasarnya membutuhkan media yang dapat menjangkau secara besar untuk menyampaikan informasi.

2.3.3 Manfaat Desain Media Informasi

Informasi mempunyai peran yang signifikan di masyarakat, dan informasi adalah hal yang krusial di kehidupan sehari-hari. Dalam desain informasi terdapat warna dalam berbagai macam hal seperti table periodic, simbol peringatan, navigasi, dan intruksi. Dengan desain dan hal sederhana dalam penambahan warna merupakan hal yang sangat di apresiasi dan memudahkan masyarakat dalam mengoperasikan dan memahami sesuatu yang baru dan belum pernah ditemui sebelumnya. (Coates & Ellison, 2014)

2.4 Trauma

2.4.1 Definisi Trauma

Menurut American Psychiatric Association (APA,2000) Trauma digambarkan sebagai pengalaman yang mengancam yang mengakibatkan luka, kematian,

perasaan takut, teror, dan ketidakberdayaan. Paparan pengalaman traumatis tersebar luas dan tidak melihat jenis kelamin, usia, ras, etnis, atau orientasi seksual. Pengalaman ini dapat terjadi selama satu peristiwa (akut) atau sebagai akibat dari paparan berulang (kronis)

2.4.2 Penyebab Trauma

Trauma dapat disebabkan oleh banyak faktor dari psikologis maupun fisik. Dalam aspek psikologis biasanya terdapat *verbal abuse*, *bullying*, dan kehilangan seseorang yang dicintai sedangkan trauma yang disebabkan oleh fisik disebabkan oleh kekerasan dalam rumah tangga, bencana alam, kekerasan seksual, kecelakaan, dll. (Allen, 2005)

2.4.3 Dampak Trauma

Trauma berdampak berbeda-beda ke setiap individu tergantung setiap individu dan pengalaman traumatis yang di alaminya. Terpaparnya trauma seseorang dapat mempengaruhi sikuot otak dan sistem hormonal yang mengatur stress. (Nemeroff, 2004)

Menurut American Psychiatric Association (APA, 2013) Ketika mengalami trauma ada kemungkinan seseorang melalui gejala PTSD setelah mengalami pengalaman satu atau lebih peristiwa traumatis. Hal ini adalah reaksi emosional dari sebuah pengalaman traumatis. PTSD juga memiliki gejala berbeda-beda, untuk beberapa individu, terdapat mengalami hal traumatis yang menakutkan secara emosional dan dalam berperilaku bisa mendominasi. Di individu lain, pemikiran negatif dan merasa depresi bisa menjadi sumber kecemasan. Individu lain juga dapat merasakan gairah tidak normal dan menimbulkan reaksi dari eksternal, sementara ada juga yang merasa didominasi gejala diasosiatif. Dari semua hal yang disebutkan, ada beberapa individu juga mengalami kombinasi dari gejala-gejala ini.

2.5 Trauma Masa Kecil

2.5.1 Definisi Trauma Masa Kecil

Trauma masa kecil merupakan trauma yang di alami saat kecil. Trauma memiliki dampak pada setiap individu, terutama anak-anak dibawah 18 tahun.

Trauma pada masa kecil disebabkan oleh *psychological*, *physical*, dan *sexual abuse*, kekerasan di sekolah, bencana alam, terorisme, eksploitasi seksual, meninggalnya orang tercinta, perang, kehilangan orang tua, kekerasan seksual, *neglect*, kecelakaan, sakit mengancam nyawa, dll (Samhsa, 2018)

2.5.2 Dampak Trauma Masa Kecil

Trauma dapat mempengaruhi perkembangan otak normal terutama di bidang utama yaitu fungsi batang otak (spinal cord) merupakan tempat dimana pengaturan stresss, kelangsungan hidup, dan metabolisme berjalan. Kemudian, otak tengah dan diensafelon, berperan aktivitas motorik sensorik, tidur, dan nafsu makan; sistem limbik, yang mengatur emosi, keterikatan, afiliasi, suasana hati, dan kesenangan; dan yang terakhir adalah bagian korteks, yang berhubungan dengan kognisi, bahasa, dan penalaran. Karena trauma anak usia dini, perkembangan normal dan gangguan di otak menciptakan ketidaksesuaian antara usia biologis dan usia perkembangan (Perry, 2006). Trauma masa kecil kronis juga dikaitkan dengan gangguan kelekatan (attachments), kontrol perilaku, masalah interpersonal, penetapan batas, penetapan batasan yang sehat, skill kognitif yang buruk, dan perilaku berisiko tinggi (Enoch, 2011).

